NOVEL WARE

DOME

ノヴェルウェア創刊にあたって

一冊分の小説をディスケットに納めることを、まずわたしたちは考えました。
小説の、文章の持つ魅力に、自由に行動できる楽しさを加えることができたらと……。

幾たびかのミーティングを重ね、わたしたちはその可能性をゆっくりと追求していきました。
文章量はどれほどが適当か、グラフィックはどう扱えばよいか、
いっそテキストのみにしてしまおうか、形式は、シナリオはどんなものにするか。
絵も、音楽も、それぞれがその役割を超えてしまわないよう、
わたしたちはそのバランスを検討するために、長い時間を費やしました。
絵が多弁であってはなりませんし、メロディがものを見せてしまってはなりません。

そしてその過程の中で、わたしたちは、わたしたちの考える電子小説が、
たったひとつの形では表現しきれないと感じるようになりました。
好きな小説が人によって全く異なるように、それを表すシステムもひとつとは限らない
……幾つもの顔を持った電子小説世界、わたしたちはこれを『ノヴェルウェア』と名付けました。

いまここに、そのひとつの答えがあります。
今後も、様々なジャンル、様々なシステムのノヴェルウェアが、登場することでしょう。
いつの日か、その中のひとつが、あなたの心を激しくうち震わせてくれることを願って……

システムサコム　開発スタッフ一同

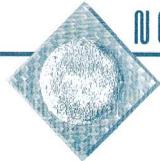
目次

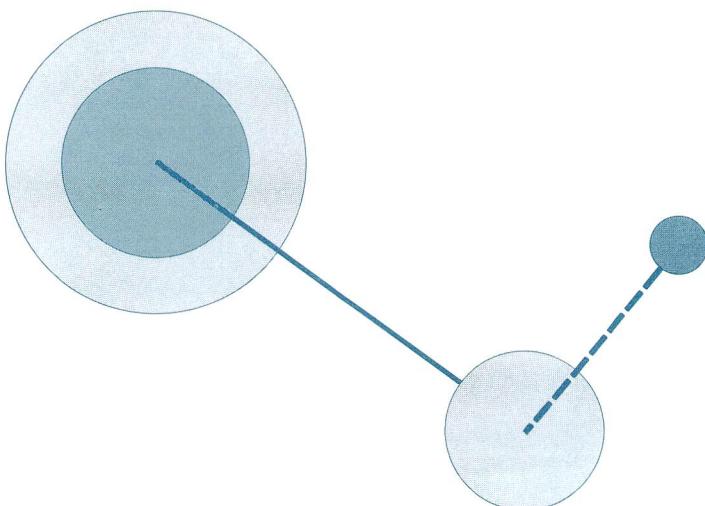
DOME

はじめに

『ドーム』のシナリオは、夏樹　静子さんの原作を、多摩　豊さんがノヴェルウェア用に書きおろしたもので、原作の舞台をそのまま使いながらも、全く新しいストーリーで展開しています。原作を読まれた方はもちろんのこと、読まれていない方にも、『ドーム』の世界を楽しんでいただけたらと思います。

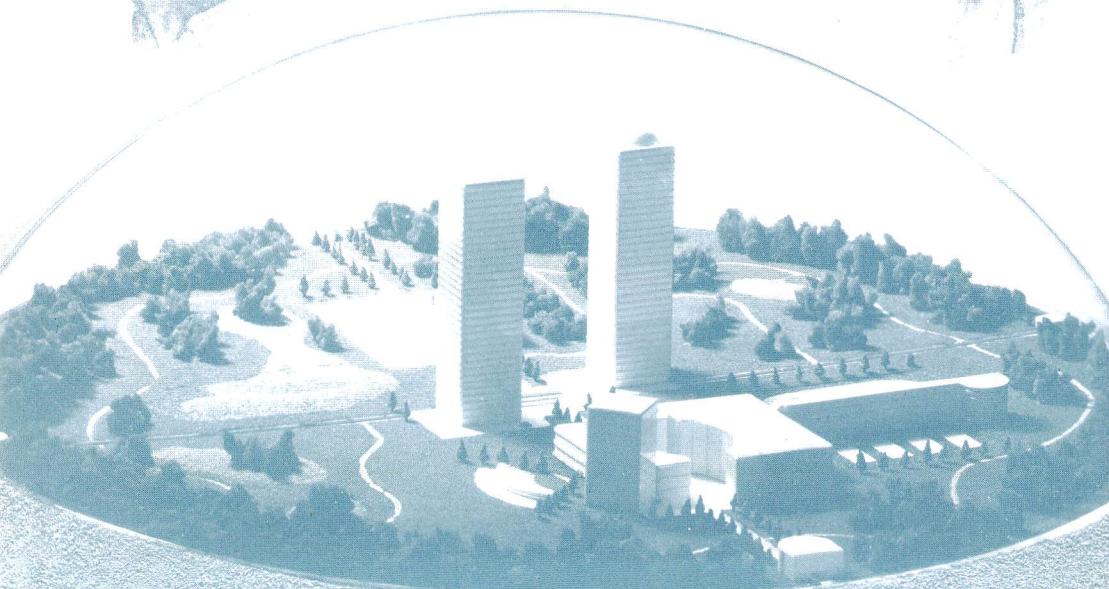
『ドーム』は、全六章から成っています。ゲーム中、何らかの理由で、目的を果たすことができなかった場合は、その章の初めからやり直すことができます。

『ドーム』のシステムは、あえて複雑な形をとっていません。従来の複雑なゲームシステムが小説としての『ドーム』を壊してしまうことを恐れたからです。文章によって表現される世界の広がりを、ゆっくりと味わってみてください。

シナリオ担当から一言

　今回『ドーム』のシナリオを書くにあたって、いわゆる〝ゲームのための謎〟は一切使わないことにした。『ドーム』という小説は、非常にリアリティーを重んじている小説であり、そのゲームに際しても、極力実際に起こりうるであろう事態を想定したかったのである。

現実の世界では、隠しドアの開け方が物事に大きくかかわることは少ないし、怪物の倒し方を考える必要もない。複雑に入り組んだ人間関係の中で、様々な情報を駆使して、物事を自分の都合のいい方向へ動かしていくことが重要なのである。そして、その人間関係においても、ただ単に物やお金のやり取りでことがすまない場合の方が多く、リアリティーのある現代物の小説を題材にした場合、このあたりの面白さを表現できなければ、ノヴェルウェアとした意味がまったくない、シナリオ製作時に考えたことはまさにこれであった。

ところが、実際にシナリオを書き始めてみると、これは実に困難な作業であった。小説の中で語られていることを描いても、謎にも何もならない。題材とした部分は、小説では語られていないが、実際には起きるであろう影の努力の部分である。これをまったく一から作り始め、すべての状況を小説並の文章量で表現するというのは、実際の小説を書く数倍のアイデアを必要とする作業だったのである。

ノヴェルウェアの考え方から行くと、まだまだ書き足りないところは多いとは思うのだが、とりあえずは今までのアドベンチャーゲームとは違う、本当にストーリーの中に入っていく感覚を味わっていただければ幸いである。

多摩　豊

イントロダクション

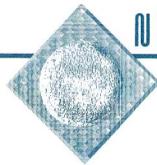
1 ゲームを始めるにあたって

このゲームは、夏樹静子原作の小説『ドーム』を題材としたものです。

『ドーム』、それは現代版のノアの箱舟です。日に日に高まる米ソ間の緊張。何かちょっとした間違いが起きてしまえば、その保有する核兵器が使用されないという保証はどこにもありません。

そして、全面核戦争が起きてしまえば、人類は生き残ることはできません。圧倒的な破壊力と、その後にやってくる放射能、核の冬により、人類を含めたすべての生物は死に絶えてしまうことでしょう。

そうなってしまう前に、人類の〝種〟を保存するための生き残り施設〝ザ・ドーム〟を作ろう。『ドーム』は、この人類生き残り施設を作るために、様々な人々が力を合わせ、幾多の苦難を乗り越えていく物語なのです。

〝ザ・ドーム〟は、ネバダの核実験により、生まれたときから白血病に冒されていたジュディーというアメリカ人留学生と、その恋人で、日本人の設計技師吉田の二人の間から生まれた構想でした。全面核戦争から人類を守るという、余命

いくばくもないジュディーの最後の願いを叶えるために、吉田が考案した施設、それが〝ザ・ドーム〟です。

直径500メートル、地上高160メートル、放射能を遮断する鉛ガラスに覆われた〝ザ・ドーム〟は、その中に1000人の人間と、人口的に作られた自然環境を持ち、核戦争後の放射能に汚染された世界の中で、唯一生物が生き残れる環境となる施設なのです。

今のところ、世界中にある核兵器をすべて排絶するのは不可能に近いことです。であるならば、万が一の時に備えて、人類のほとんどが死に絶えたのち、苛酷な環境の中で人類を生きながらせる施設を平和時のうちに作っておくことが、ぜひとも必要なのです。

ジュディーは、この構想の実現を夢見ながらこの世を去りました。そして、その日から、吉田の闘いが始まったのです。

このゲームでは、あなたは小説に登場するある人物となって、この『ザ・ドーム』の建設計画に参加することになります。

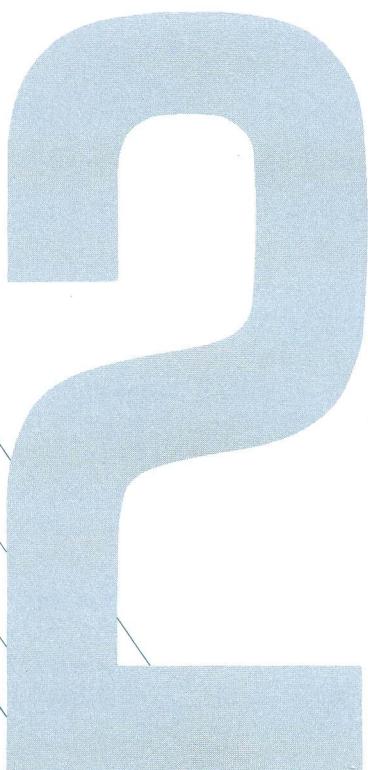
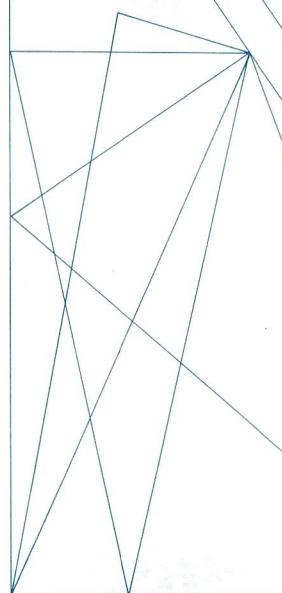
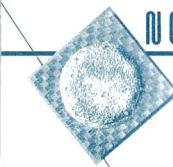
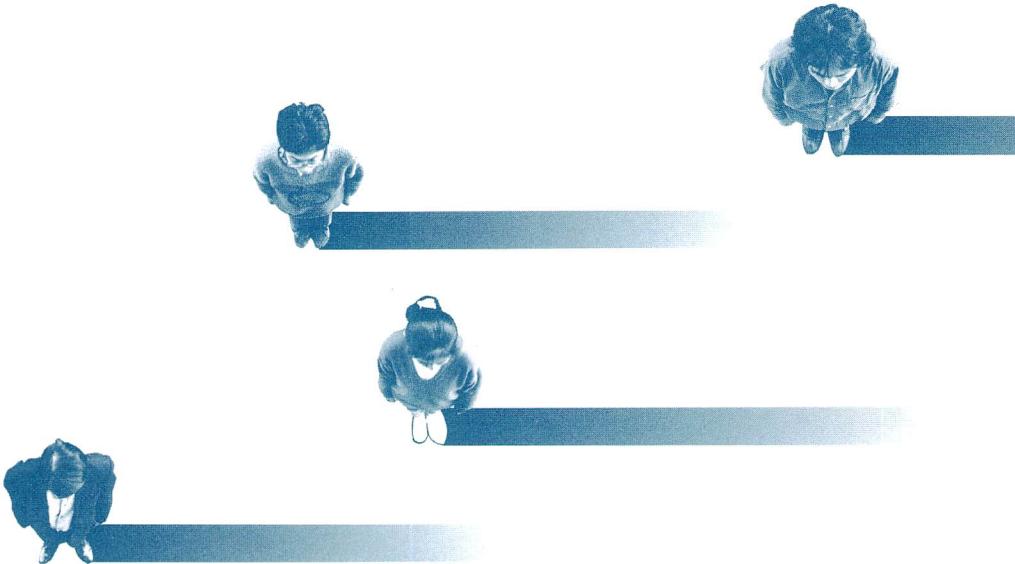
『ザ・ドーム』の建設には、莫大な費用が必要です。この費用をすべて寄付で賄う、これが『ドーム』計画の重要なポイントです。日本中、ひいては世界中から巨額の寄付金を集めるためには、まず〝ザ・ドーム〟を多くの人々が知り、理解し、その計画の実現を願わなければならないのです。

第3章

『ドーム』の小説の前半部を占めるこの部分のうちの描かれなかった部分、ゲームはここをテーマとしています。プレイヤーは、『ドーム』の広報活動の責任者となります。そして、原作で語られている広報活動を、実際に行うことになるのです。

原作とこのゲームとでは、大きなストーリーの流れはまったく変わりありません。しかし、原作を読んでいないからといって、ゲームを解くうえで不利になることはまったくありません。プレイヤーに必要な情報は、すべてゲームの中で与えられています。

あなたは、これから語られる主人公になりきって、原作に登場するキャラクターたちと一緒に、この人類生き残りのための施設を作り上げていくのです。

人類の生き残り施設が完成するか、それともただの夢物語に終わってしまうか、すべてはあなたの活動によって決まるのです！

キャラクター

あなたは原作に登場する林というキャラクターになります。日本で最大の広告代理店・広通のＰＲプロデューサー、林はそんな人物です。広告代理店とは、コマーシャルを作ったり、イベントを行なったりする会社で、商品や企業の地名度を上げたり、人気を高めたりする作業を行なう会社です。

ＰＲプロデューサーは、そういった広告、広報活動の全体的な計画を立て、その実行を行なう責任者です。

キャラクターである林は、広通の中でもＰＲにかけては第一人者です。そして、〝ザ・ドーム〟を人々に知れ渡らせ、理解を促進させる計画に抜てきされることになるのです。

さて、あなたは林としてこの計画を動かしていくわけですが、まったくＰＲの仕方などはわからないかもしれません。また、ゲームを進めていくうちに、あなたはいくつかの難問に遭遇することになるでしょう。

その時は〝考えて〟ください。キャラクターである林は、様々な方法を知っていることでしょう。

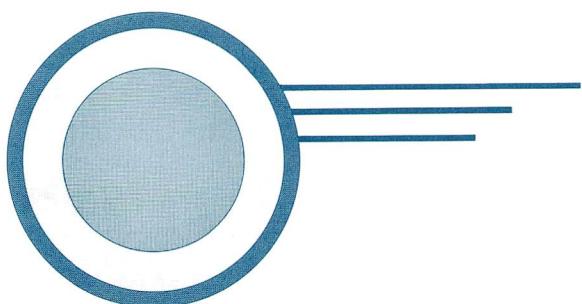
林と一緒にこの計画に参加する人物として、クリエイティブ局の沢という女性がいます。部下としては長谷川という人物がいます。広通には資料室もあります。友人の中には、有益な助言を与えてくれるものがいるかもしれません。そのほかに、ゲームを進めていくうちに、もっと多くの人物と出会うことになるでしょう。

これらのキャラクターが与えてくれる様々なヒントをもとに、新たに会うべき人間を捜し出し、さらに情報をつかむ、この課程を繰り返していくうちに、あなたの前にある難題を解く方法が見えてくるはずです。

あなたが失敗すれば、〝ザ・ドーム〟の評判は地に落ち、寄付金を集めることすらできなくなってしまうかもしれません。

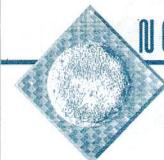
他のキャラクターのセリフ、行動などがすべてゲームを解く鍵になります。実際に林になったつもりで、注意ぶかく行動し、その結果手に入れた情報をうまく活用してください。

人類が生き残れるかどうかは、あなたの手腕にかかっているのです。

第3章

プロローグ

1984年12月。
翌年の3月に迫った筑波科学博覧会を控えて、広通は大いそがしの一年であった。あと4箇月もない開幕日にそなえて、現地筑波には事務所もでき、広通の主力はほとんど博覧会にかかりっきりになっていた。

広通と、スポンサーの会社と、現地と、この3つの地点をいったりきたりしているだけでも、あっというまに時間がなくなってしまう。

しかし、仕事はもちろんそれだけではない。い

つもの仕事、そしてそれ以外にも新しい仕事、体を休める暇もないのである。

今日もまた新しい仕事が一つやってきた。

専務直々にご指名がかかった打ち合わせ、そしてその内容については一切不明。極秘事項が多いこの業界ではあったが、これほどなにもわからない話も珍らしいことであった。

いったい専務直々の打ち合わせとは何だろうか？会社に向かう道すがら、そんな思いが脳裏をよぎった。

打ち合わせの相手は日清建設。日本で最大手の建設会社である。専務のお相手としては不足はない。

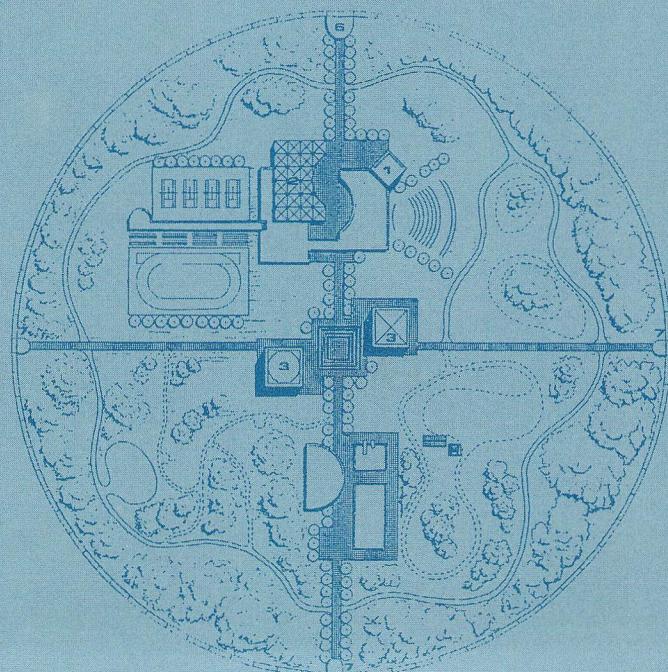
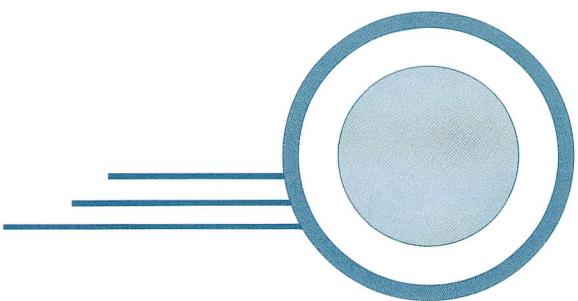
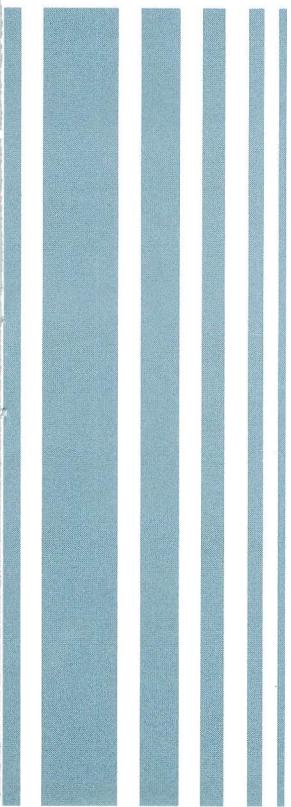
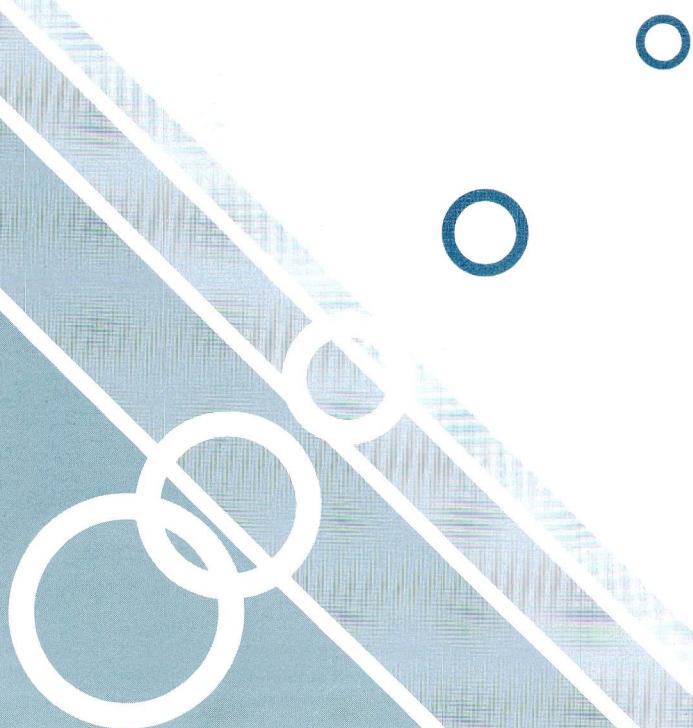
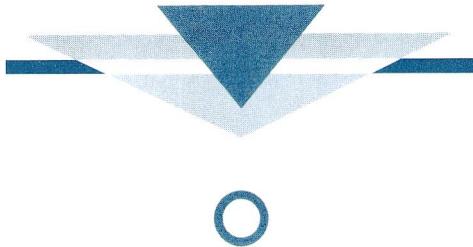
しかし、広通にはすでに日清建設の担当チームが存在している。それを差し置いて、なんで別の打ち合わせがあるのだろうか？多分、普通の広告やＰＲの話ではないのだろう。

それにしても、わざわざ暮れも押し詰まった今ごろ……

よほど、大きい話に違いない。

第3章

ゲームのスタート方法

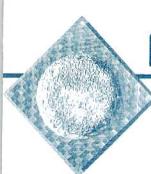
第4章

1 起動方法

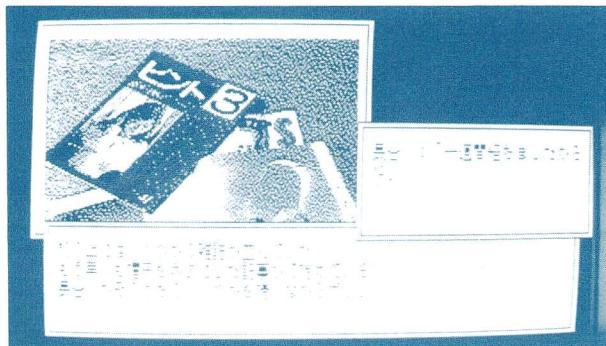
ドライブAにディスクⅠを挿入し、電源を入れます。
このとき、ドライブBにディスクX（ユーザーディスク）を入れておくと、セーブした所から始めることができます。

2 ディスク番号について

デイスクには、以下の番号がついています。

ディスク　Ⅰ　…………………………　システムディスク
ディスク　Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ　………　データディスク
ディスク　X　…………………………　ユーザーディスク

機種により、データディスクの枚数が違いますので、機種別マニュアルで確認して下さい。また、ディスクの入れ替えはゲーム中の指示に従って下さい。

『ドーム』の読み進め方

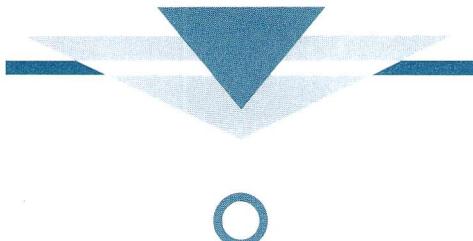
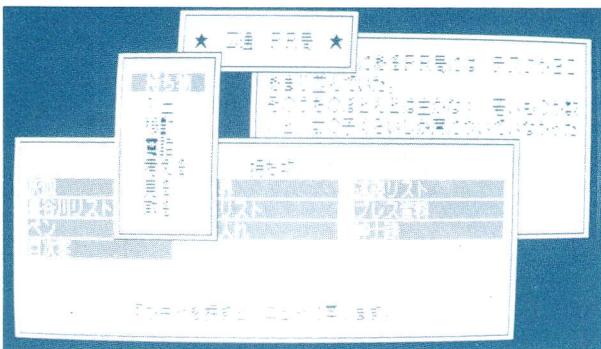
画面①

1 画面の説明

■基本画面

画面1が『ドーム』の基本画面です。『ドーム』の各章は、この画面から始まります。ここでは、プレイヤーは文章を読むだけで他のことはできません。しかし、表示されるメッセージの中に、大切なメッセージがふくまれていることもありますから、内容をよく考えながら読んでください。

メインウィンドウ……会話以外のメッセージは、ここに表示されます。

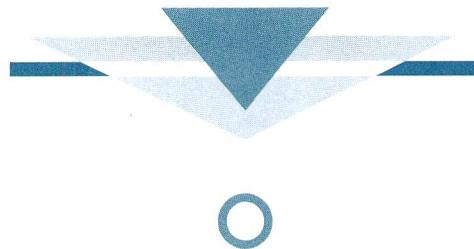
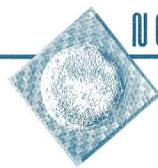
会話ウィンドウ……会話は、人物毎にウィンドウが開かれ、そこに表示されます。

グラフィックウィンドウ……グラフィックが表示されるウィンドウです。

画面②

■ 行動画面

画面２は行動画面です。プレイヤーは、この画面のときに行動します。

メインウィンドウ …… 会話以外のメッセージは、ここに表示されます。

コマンドウィンドウ ……プレイヤーがコマンドを入力するウィンドウです。

その他、コマンドによってサブウィンドウが開かれます。

2 基本操作

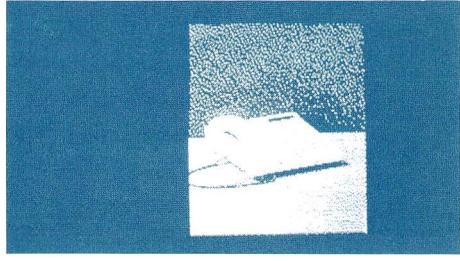
『ドーム』は、次のキーを使用してプレイします。

キー1 ……… 入力の決定に使用します。

キー2 ……… 入力のキャンセルするのに使用します。

キー3 ……… コントロール・ウィンドウを開くために使用します。

移動キー …… カーソルを動かすために使用します。

※これらのキーのキーボードへの割当は、機種別マニュアルを参照して下さい。

3 コマンド入力

行動画面になると、画面上にコマンドウィンドウが開かれます。
表示されたコマンドの中から実行したいコマンドを選択し、キー1を押します。入力できるコマンドは、以下の通りです。

① 持ち物
プレイヤーの持ち物を表示します。

② 外出
このコマンドを選択すると、行ける所の一覧を表すサブウィンドウが開かれますので、その中から行きたい場所を移動キーで選んで下さい。
行ける場所は、プレイヤーの知識が増えるにつれ、次第に増えていきます。

③ 移動
同じ建物内での場所移動に使われるコマンドで、『外出』コマンドと同様、サブウィンドウの中から、行きたい場所を選択します。

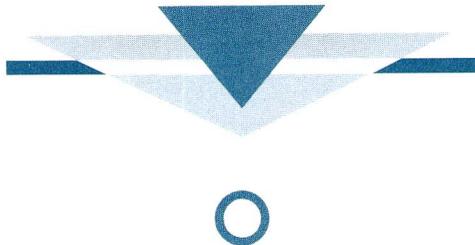
④ 電話
このコマンドを選択すると、知っている人物の一覧を表すサブウィンドウが開きます。
その中から、電話をかける相手を選択して下さい。
このコマンドは、主に人と合う約束をするために使います。

⑤ 考える
知っている人物、ものについて、考えをまとめます。
このコマンドによって、新たな事実が浮かび上がることがありますが、やみくもにつかっては、時間を浪費するだけです。

⑥ 見る
自分のまわりにあるものを見ます。

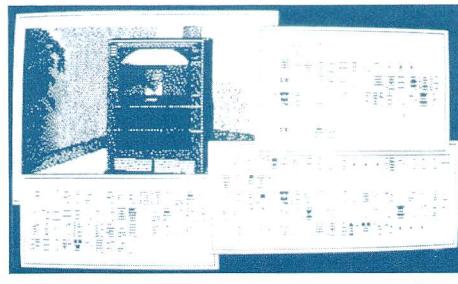
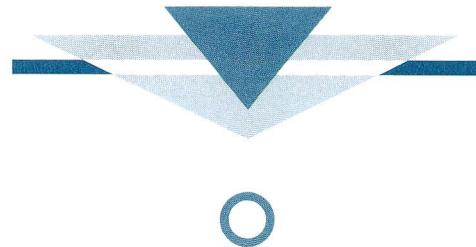
⑦ 取る
このコマンドによって、持ち物を増やすことができます。

⑧ 話す
人との会話モードに入るためのコマンドです。
会話モードでは、『依頼』、『はったり』、『見せる』、『尋ねる』等の特殊コマンドを使うことができます。

第5章

これらのコマンドは、それぞれに消費時間が決まっています。
たとえば、『電話』は10分、『外出』は40分の時間を費やします。
『外出』等の時間のかかるコマンドの使用は、十分考えてからにすることをおすすめします。

『ドーム』を解くためのキーとなるのは、72人もの個性豊かな登場人物たちです。各人物に何ができるのかを見極めることが肝心です。

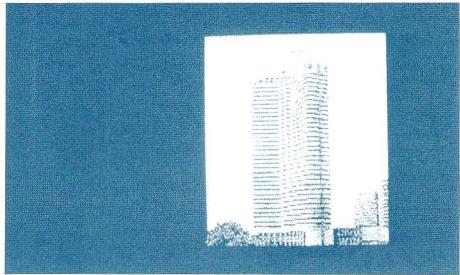
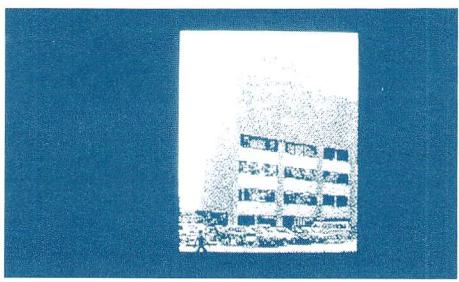
また、プレイヤーの行動によって、協力度その他が微妙に変化しますので、おかしな言動は避けるようにした方が賢明でしょう。

人によっては、事前に約束をしていないとあってくれない場合があるので、アポイントメントは、ちゃんととっておかないと無駄足を運ぶことにもなりかねません。

4 コントロール・ウィンドウ

コマンド選択時にキー３を押すと、コントロール・ウィンドウが開きます。
コントロール・メニューには、次のものがあります。

① メッセージ表示速度の変更

◎メッセージが表示される速度を変更します。

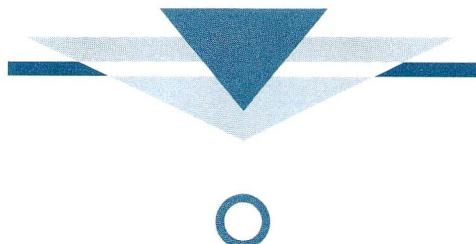
『遅くする』は、メッセージをゆっくり読みたいとき、『速くする』は、何度も読んだメッセージを読み飛ばしたいときに、それぞれ使用して下さい。
ロードを行なうと、セーブしたときの状態に戻ります。

② ユーザーディスクの作成

◎ユーザーディスク（ディスクX）を作成します。

ブランクディスク（ディスク1とメディアタイプが同じもの）を1枚用意して下さい。
画面の指示に従い、ドライブBにブランクディスクを挿入し、キー1を押すと、自動的にディスクXを作成します。
※ブランクディスクの代わりに何らかのデータが入ったディスクを使うと、それまで入っていたデータは失われます。

③ ロード

◎ゲームのデータを読み込み、セーブしたところからゲームを再開します。

画面の指示に従い、ドライブBにディスクXを挿入します。
キー1を押すと、セーブしてあるデータが表示されますので、その中から、読み込みたいデータを移動キーで選択し、キー1で決定します。

④ セーブ

◎ゲームのデータをディスクXに書き込みます。

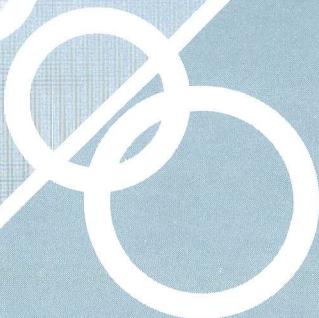
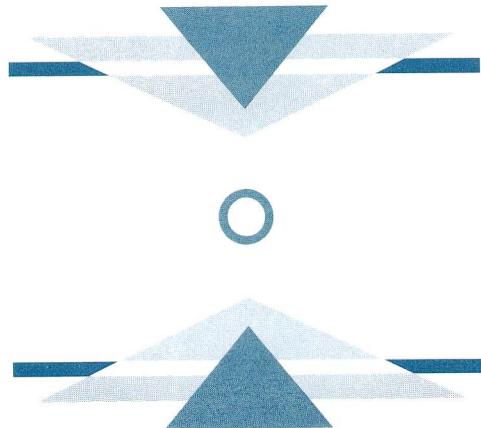
画面の指示に従い、ドライブBにディスクXを挿入します。
キー1を押すと、現在記録されているデータが表示されますので、記録を更新する場合は、移動キーでそのデータを選択し、キー1を押します。新しくデータを記録する場合には、『新データ』を選択してください

⑤ BGMのON／OFF

◎BGMを演奏するかどうかを切り替えます。

キー1を押すたびに、ON／OFFが切り替わります。
OFFのときにはいっさい音が出ません。
ロードを行うと、セーブしたときの状態に戻ります。

⑥ メニューの終了

◎コントロールウィンドウを閉じ、コマンドモードに戻ります。

ゲームを終了された方へ

『ドーム』の最終目的を果たされたなら、ユーザーディスクをお送り下さい。終了認定と共に、オリジナル・プログラムを差し上げます。

付属のシールに住所、氏名等を記入の上、終了したユーザーディスク、郵送料として、240円分の切手を同封し、下記まで送って下さい。

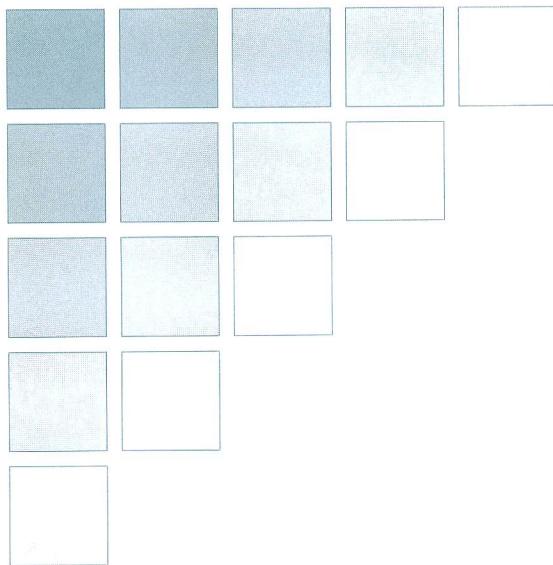
送り先

〒130　墨田区両国4－38－16　桜井ビル4Ｆ
株式会社システムサコム　『ドーム』終了認定係

また、『ドーム』、『ノヴェルウェア』に対しての、御意見、御感想をおよせいただければ幸いです。

終わりに

ノヴェルウェアの第１弾『ドーム』は、いかがでしたでしょうか？
『ドーム』は３部作の予定で、これがその１作目にあたるわけですが、
２作目はさらにパワーアップしたものにしたいと考えています。
今回は初めての人にも楽しんで頂けるようにと、システムを大幅に
簡略化しましたが、次回からは『シャティ』で採用されているノヴェ
ルジェネレーターも取入れ、より自由度の高いものをお届けします。

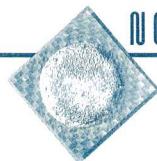
『ドーム』第２部、第３部に、どうぞご期待下さい。

メンテナンスについて

システムサコムでは、製品をお買い上げいただいたお客様へのアフターサービスとしてメンテナンス係を設けております。万一製品に故障・動作不良等がございましたら、ご遠慮なくお問い合わせください。

●メンテナンス料金表

故障内容	期間	料金
通常の操作にもかかわらず、正常に動作しない場合	なし	無料
ソフトウェアのプログラム内容を、事故により破壊してしまった場合（故意の場合や天災は含まない）	保証期間内 保証期間外	1,000円 2,000円
ソフトウェアの対応機種またはメディアを間違えてお買い求めになってしまった場合	7日以内	600円
ハード買い換え等の理由でメディアの交換を希望する場合	なし	2,000円

＊当製品の保証期間は、お買い上げ後６ヶ月間です。

＊どのような場合でも、他製品とのお取り替えは致しません。

キャスト

長谷川	…………	高崎一征
沢	…………	鈴木美智子
寺内	…………	桜井邦子
川口	…………	伊佐　弘
三島	…………	玉川充男
片貝	…………	鈴木博則
江藤	…………	当山　直
山内	…………	福島夏代
土井	…………	B－Y　CHUNG

原作 ………… 夏樹静子
脚本 ………… 多摩　豊

プログラム ……… 斉藤　満 ── PC 8801 SR
プログラム ……… 石川立城 ── X 1
プログラム ……… 関川雅道 ── FM 7
プログラム ……… 大塚武見 ── PC 9801
プログラム ……… 荒川覧史 ── MZ 2500
プログラム ……… 田代　剛 ── ユーティリティ

美術 ………… 牧野紀夫
美術協力 ……… 原田恒男　（株式会社　スタジオ・BC）
美術協力 ……… 松尾靖史　（株式会社　スタジオ・BC）

撮影 ………… 遠藤　剛

音楽 ………… 桜井邦子
音楽 ………… 斉藤　学
音楽協力 ……… 氏家克典　（アイデックス）

進行 ………… 鈴木美智子

協力 ………… 五十嵐剛三（株式会社　ミストラル）
塚越信行　（東京大学　環境工学）
島貫良一　（財団法人　原子力工学試験センター）
峰政克義　（清水建設　株式会社）
割田正雄　（清水建設　株式会社）
高野雅夫　（清水建設　株式会社）
宮入邦夫　（株式会社　スタジオ・BC）

監督 ………… 斉藤　満

制作 ………… 佐藤浩一

制作総指揮 ……… 伊佐　弘

配給　株式会社　システムサコム